



# L'ÉCOLE DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT

EN PARTENARIAT AVEC **GAME ONE**<sup>®</sup>

**PARIS / BORDEAUX / LILLE / LYON / MARSEILLE**  
**Année 2023 - 2024**

# XP, L'ÉCOLE AU COEUR DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT

Du game design à l'événementiel sportif, XP accompagne les futurs professionnels de l'industrie du jeu vidéo en proposant des cursus entièrement dédiés à la passion. Aujourd'hui, près de 600 étudiants bénéficient d'un corps enseignant et de compétences riches pour réaliser leur projet professionnel : devenir un acteur majeur du jeu vidéo et de l'esport en France.



## LE JEU VIDÉO, 1<sup>RE</sup> INDUSTRIE CULTURELLE DU XXI<sup>E</sup> SIÈCLE EN PLEINE CROISSANCE

Le secteur du jeu vidéo et de l'esport connaît une croissance exponentielle et offre aujourd'hui d'incroyables opportunités sur le marché. Avec l'évolution rapide de la technologie, l'essor des plateformes en ligne et l'engouement croissant des joueurs du monde entier, l'industrie du jeu vidéo est devenue l'une des plus lucratives et influentes.

**5,5**

**MILLIARDS D'EUROS**  
de chiffre d'affaires sur le marché  
du jeu vidéo en France en 2022

**37,4**

**MILLIONS**  
de joueurs en France en 2022

**2**

**EVENTS MAJEURS**  
prévus en France entre 2023-2024 :  
le BLAST.tv Major Counter Strike  
& les Trackmania Games

**1,6**

**MILLIONS**  
de pratiquants d'esport  
en France en 2022

**13,5**

**MILLIARDS DE DOLLARS**  
c'est ce que représenterait le jeu  
vidéo en streaming en 2026

# XP, FORMER LES PASSIONNÉS DE BAC À BAC+5

Depuis sa création en 2018, XP forme et accompagne les futurs passionnés du jeu vidéo et de l'esport dans des métiers d'avenir. XP intègre l'expertise Gaming à ses parcours de formation en donnant une importance toute particulière au rôle du joueur professionnel, du coaching au management. En impliquant tous les univers du jeu vidéo dans ses cursus, XP permet à ses étudiants de découvrir à 360° tous les acteurs du milieu et les exigences que requière ce secteur en tant que futurs professionnels.

## BACHELOR GAMING & ESPORT DE BAC À BAC +3

### ANNÉE 1

IMMERSION DANS L'UNIVERS  
DU JEU VIDÉO

Découverte des fondamentaux

### ANNÉE 2

DÉCOUVERTE DU SECTEUR À 360°

Consolidation des acquis  
de première année et découverte  
des univers liés au gaming  
et esport

### ANNÉE 3 \*

SPÉCIALISATION

2 à 3 spécialisations au choix pour  
professionnaliser son parcours

\* Formation proposée en alternance

### LES OPTIONS DISPONIBLES

L'initiation au streaming  
et à la captation grâce  
à la Streaming Academy

**STREAMING**  
ACADEMY

Introduction au game design  
et à la création avec  
des professionnels du secteur

Des sessions de coaching  
et entraînements 100% dédiés  
à la pratique du jeu vidéo

En partenariat avec



## MBA GAMING & ESPORT DE BAC +4 À BAC +5 EN ALTERNANCE

### ANNÉE 4

PARFAIRE SON PARCOURS  
ET DEVENIR UN EXPERT DU SECTEUR

Le cursus MBA est adapté aux  
domaines d'expertise spécifiques  
choisis, pour former les étudiants aux  
exigences essentielles du secteur.

### ANNÉE 5

CHOIX D'UNE EXPERTISE 100% GAMING

1 expertise au choix

Esport & Gaming  
Brand Management

Événementiel Gaming  
& Esport

Direction Artistique  
& Game Design

Gestion d'influence,  
Communication  
& RP dans le Jeu Vidéo

TOUS NOS PARCOURS SONT À RETROUVER SUR NOTRE SITE XP.SCHOOL



# UNE PÉDAGOGIE QUI A FAIT SES PREUVES : LE MODE PROJET

Grâce à notre pédagogie innovante en mode projets, les étudiants XP mettent en pratique les fondamentaux du secteur du jeu vidéo tout au long de leur cursus. Il s'agit d'une découverte à 360° des compétences clés et des opportunités à saisir dans cet écosystème. Dès la 1<sup>re</sup> année, ils s'initient aux codes du jeu vidéo, découvrent des univers professionnels et se spécialisent pour devenir des experts recherchés par les entreprises de demain.



1. INITIATION



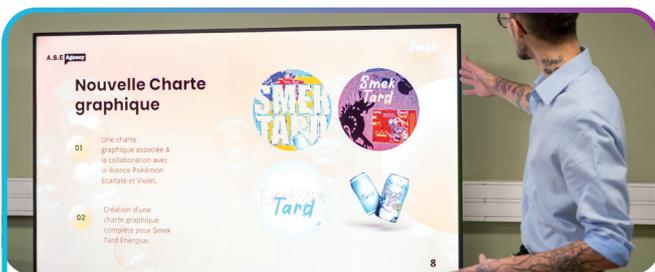
2. DÉCOUVERTE



3. SPÉCIALISATION

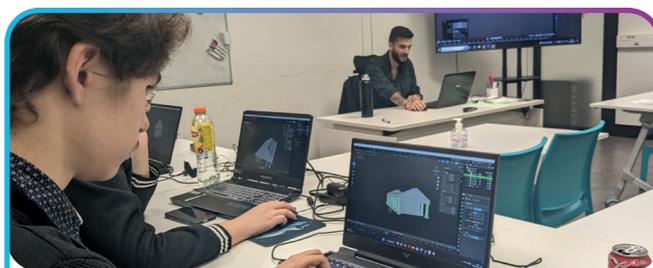
## XP SESSIONS : LES GRANDS TEMPS FORTS

### DÉVELOPPEMENT DE PROJETS MARKETING ET COMMUNICATION



Les étudiants de 3<sup>e</sup> année participent à ce challenge national qui consiste à répondre à un brief client en équipe autour de sujets liés au marketing, à la communication et à l'aspect digital du projet. Ils présentent leurs recommandations devant un jury composé de professionnels du secteur.

### L'INITIATION AU GAME DESIGN



Nos étudiants ont eu la chance de se former et de s'initier au game design avec des professionnels du secteur. Au programme, une XP session entièrement dédiée à la compréhension et à l'étude de ses mécanismes avec la création d'un support physique. Le but de ce focus était de familiariser les étudiants avec les mécanismes de gameplay.

### LA CRÉATION DE START-UP AUTOUR DU JEU VIDÉO



De la 4<sup>e</sup> à la 5<sup>e</sup> année, les étudiants créent une entreprise du statut juridique à son activité de développement. Accompagnés par des professionnels de l'entrepreneuriat et des créateurs de start-ups, ils devront présenter un projet d'envergure et viable financièrement devant un jury composé de l'équipe pédagogique et d'experts du secteur du jeu vidéo.

### L'INITIATION AU STREAMING

Aujourd'hui, la spécialité streaming devient une entité à part entière au sein de l'école. XP lance sa Streaming Academy en sélectionnant les meilleurs casters parmi ses étudiants

Projet lancé en janvier 2023, c'est la première fois qu'une école d'enseignement supérieur développe un parcours d'accompagnement intensif dans le streaming et le métier de caster dans ses parcours de formation. En s'associant en 2023, à la Div 2, XP offre à ses étudiants casters une expérience professionnelle inédite de streaming. Ils disposent d'un accès à une pédagogie et à un contenu exclusif avec la Division 2, initialement réservée aux acteurs du milieu.

**STREAMING**  
ACADEMY

# UNE IMMERSION À 360°



## BACHELOR GAMING & ESPORT

Bac à Bac +3

Le Bachelor Gaming & Esport s'adresse aux étudiants passionnés par le secteur. De la 1<sup>re</sup> à la 3<sup>e</sup> année, l'étudiant travaille en mode projet et est challengé sur différents sujets comme la création de marques gaming, l'organisation d'événements esport ou le développement d'une stratégie marketing. En 3 ans, il développe des compétences et se professionnalise pour intégrer le monde professionnel.

### PROGRAMME\* DE BAC À BAC+3

\* **Année 1 et 2** : immersion professionnelle en stage de 2 à 4 mois  
**Année 3** : stage de 4 à 6 mois ou alternance

#### ANNÉE 1

##### UNE PREMIÈRE ANNÉE DÉDIÉE À L'IMMERSION

###### Découverte des fondamentaux :

- Histoire et culture des jeux vidéo
  - Communication et influence
  - Introduction à l'événementiel
    - Pratique de l'anglais
  - Maîtrise des softs de streaming
    - Prise de parole en public
- Administration de tournois esport

La 1<sup>re</sup> année est construite autour de la découverte du secteur, de ses codes et de la pratique du jeu vidéo.

#### ANNÉE 2

##### DÉCOUVRIR ET SE SPÉCIALISER DANS UN SECTEUR PASSION

L'étudiant découvre un univers et des connaissances professionnelles indispensables dans ce secteur passion

###### Consolidation des acquis :

- Définir une stratégie marketing gaming
  - Recommandation événementielle
- Communication sponsorisée et analyse reporting
  - Culture et civilisation japonnaise
- Croissance d'audience liée au streaming
  - Personal Branding
  - Introduction au Web3

#### ANNÉE 3 (possible en alternance)

##### LA SPÉCIALISATION À 360° DANS UN SECTEUR PASSION

La 3<sup>e</sup> année du Bachelor Gaming & Esport permet à chaque étudiant de se spécialiser dans le domaine suivant :



MARKETING  
DES JEUX VIDÉO



ÉVÉNEMENTIEL  
ESPORT &  
GAMING



STREAMING  
CAPTATION VIDÉO  
& AUDIOVISUEL



COMMUNICATION  
DIGITALE ET  
INFLUENCE  
GAMING & ESPORT



GAME DESIGN  
& CRÉATION

# DANS L'UNIVERS GAMING



## LES MBA 100% EN ALTERNANCE Bac +4 / +5 \*

Dans un secteur et un écosystème en constante mutation, l'étudiant XP bénéficie d'un programme de formation complet et exigeant sans cesse adapté aux tendances, lui offrant toutes les chances de formaliser un projet professionnel ambitieux.

Dès la 4<sup>e</sup> année, le programme est construit autour des expertises sectorielles choisies. Elle complètent le cursus en formant les étudiants aux compétences indispensables demandées par le secteur.

CHOIX D'UNE EXPERTISE DANS LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT  
POUR PARFAIRE SON PARCOURS ET INTÉGRER L'ENTREPRISE GRÂCE À L'ALTERNANCE

### EXPERTISE ESPORT & GAMING BRAND MANAGEMENT

- Sponsoring sportif & partenariat d'influence de marques avancés
- Marketing & Technologie immersive avancée
- Brand Culture & stratégie des marques en France

### EXPERTISE ÉVÉNEMENTIEL GAMING & ESPORT

- L'événementiel en salon
- Sureté des événements et sécurité des hommes
  - Conception et production événementiel (scénographie, budgétisation, gestion de projet)

### EXPERTISE DIRECTION ARTISTIQUE & GAME DESIGN

- Management de la créativité
- Espaces 3D : Blender, Sketch-up Pro, Réalité augmentée
- Création d'un jeu vidéo esports

### EXPERTISE GESTION D'INFLUENCE, COMMUNICATION & RP DANS LE JEU VIDÉO

- Gestion de talents & créateurs de contenu
- Communication stratégique digitale moderne (TikTok, Instagram)
- Communication de crise et gestion de buzz

# UNE DIVERSITÉ DE MÉTIERS PASSION

Gestion, business, publicité, marketing, événementiel, médias, sponsoring, communication digitale, entrepreneuriat, management de club : les portes d'entrée professionnelles dans l'esport et le gaming sont de plus en plus nombreuses. L'évolution des technologies va encore amplifier ce phénomène.

## Business & Marketing

Business Developer  
Chef de Projet  
Chargé de Marketing Esport  
Responsable Sponsoring  
Brand Manager

## Communication & médias

Responsable e-reputation  
Journaliste sportif  
Responsable Communication  
Editorial Manager

## Événementiel & Digital

Responsable Événementiel  
Directeur Production Vidéo  
Social Media Manager  
Community Manager  
Product Manager

## Création

Responsable de Création  
Directeur Artistique  
Game Designer  
Chara Designer  
UX Designer

## Management de performance

Coach Esport  
Coach Analyst  
Recruteur  
Responsable bien-être

## Animation

Streamer  
Commentateur/Caster  
Influenceur  
Animateur de communautés

## JOB DATING : L'ÉVÉNEMENT DE RECRUTEMENT CHEZ XP

Chaque année, les campus XP organisent des Jobs Dating pour faciliter la recherche des étudiants pour leur alternance. XP reçoit les entreprises qui recherchent de nouveaux talents pour intégrer leurs rangs. Des missions événementielles aux expertises commerciales, les étudiants ont l'opportunité de se challenger en présentant leur motivation auprès de ceux qui font évoluer le secteur.



**TOUS LES MÉTIERS SONT À RETROUVER SUR NOTRE SITE XP.SCHOOL**



# THE ESPORT & GAMING SCHOOL



[www.xp.school](http://www.xp.school)



XP RÉFÉRENCÉ PAR  
FRANCE ESPORTS

## PARIS

84 Quai de la Loire, 75019 Paris  
Tél : 01 84 79 45 25

## BORDEAUX

8 rue de Candale, 33000 Bordeaux  
Tél : 05 56 88 10 00

## LILLE

10-12 rue du Bas Jardin, 59000 Lille  
Tél : 03 20 17 19 13

## LYON

4 rue du Professeur Charles Appleton  
69007 Lyon  
Tél : 04 28 29 11 60

## MARSEILLE

126 Boulevard de Paris, 13002 Marseille  
Tél : 04 84 34 02 06

Créé en 1980 par Marc Sellam, IONIS Education Group est aujourd'hui le premier groupe de l'enseignement supérieur privé en France. 29 écoles et entités rassemblent dans 27 villes en France et à l'International plus de 35 000 étudiants en commerce, marketing, communication, gestion, finance, informatique, numérique, aéronautique, énergie, transport, biotechnologie et création... Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former les Nouvelles Intelligences de l'Entreprise d'aujourd'hui et de demain. Ouverture à l'International, grande sensibilité à l'innovation et à l'esprit d'entreprendre, véritable culture de l'adaptabilité et du changement, telles sont les principales valeurs enseignées aux futurs diplômés des écoles du Groupe. Ils deviendront ainsi des acteurs-clés de l'économie de demain, rejoignant nos réseaux d'Anciens qui, ensemble, représentent plus de 100 000 membres.

La direction de l'école se réserve le droit de toute modification ou adaptation

Établissement d'enseignement supérieur privé. Cette école est membre de  Imp. 09/2023.